

**IMPLEMENTASI MEDIA POHON BILANGAN DALAM PEMBELAJARAN
MATEMATIKA SISWA KELAS V SDN 2 PRAYA**

Anisya Sulistya Ningrum¹, Darmiany², Radiusman³

¹PGSD, FKIP, Universitas Mataram

¹anisyaningrum507@gmail.com, ²darmiany@unram.ac.id,

³radius_saragih88@unram.ac.id

ABSTRACT

The implementation of instructional media is essential at the elementary school level because students are still in the concrete operational stage of cognitive development and require concrete learning aids to better understand mathematical concepts and solve problems. Therefore, this study implemented the Number Tree learning media in mathematics instruction for fifth-grade students at SDN 2 Praya. This research employed a qualitative approach using a descriptive research design. The participants consisted of 35 fifth-grade students. Data were collected through classroom observations, interviews, and documentation conducted over four learning sessions at SDN 2 Praya. The data were analyzed using data reduction, data display, and conclusion drawing techniques, while data validity was ensured through triangulation. The findings revealed that the implementation of the Number Tree learning media had a positive impact on students' mathematical understanding, particularly in the topics of the Greatest Common Divisor (GCD) and the Least Common Multiple (LCM). Students who initially experienced difficulties in understanding these concepts were able to determine the GCD and LCM of given numbers more accurately after using the learning media.

Keywords: *Number Tree Learning Media, Mathematics, elementary school*

ABSTRAK

Implementasi media sangat dibutuhkan pada tingkat sekolah dasar karena tingkat sekolah dasar itu masih berada pada tahap kongkrit yang membutuhkan alat peraga untuk memahami permasalahan sehingga judul penelitian ini mengimplementasi media pohon bilangan dalam pembelajaran matematika siswa kelas V SDN 2 Praya. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Subjek penelitian berjumlah 35 siswa kelas V. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi, wawancara dan dokumentasi yang dilakukan selama empat kali pertemuan di SDN 2 Praya. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan, serta uji keabsahannya menggunakan metode triangulasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengimplementasian media ini sangat memberikan dampak positif terhadap kemampuan siswa terutama pada materi FPB dan KPK, dimana siswa yang awalnya kurang memahami materi, setelah menggunakan media siswa mampu untuk menentukan berapa FPB dan KPK dari suatu bilangan.

Kata kunci: media pohon bilangan, matematika, sekolah dasar

A. Pendahuluan

Menurut Anshory & Utami (2018) bahwa pendidikan adalah kegiatan mengembangkan potensi-potensi yang ada pada diri peserta didik, baik potensi fisik, potensi cipta, rasa maupun karsanya, agar potensi yang dikembangkan dapat berfungsi dalam perjalanan hidupnya. Sedangkan menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Jadi dapat disimpulkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk memberikan pengetahuan oleh orang dewasa kepada peserta didik, untuk mengembangkan potensi yang akan berguna dalam segala aspek kehidupan.

Menurut Arsyad & Suhaemi (2019) bahwa salah satu mata pelajaran wajib di sekolah dasar yang sangat berperan penting adalah matematika, karena matematika sangat diperlukan untuk memenuhi kebutuhan praktis dan memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Anwar (2018) menjelaskan bahwa khususnya pada era saat ini abad ke-21, pembelajaran matematika merupakan suatu kepentingan untuk dapat mengembangkan literasi teknik dan pendekatan ilmiah dalam kehidupan sehari-hari, karena semua masalah dalam kehidupan membutuhkan pemecahan secara cermat dan teliti. Heruman (2017) menyatakan bahwa pembelajaran matematika SD memiliki tujuan yaitu agar siswa dapat dengan terampil menggunakan berbagai konsep matematika dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Turmuzi (2017) bahwa pembelajaran matematika bermanfaat untuk membentuk pola pikir siswa menjadi pola pikir matematis yang sistematis, logis, dan kritis.

Menurut Putri (2022) bahwa dalam pelajaran matematika terdapat materi operasi hitung penjumlahan,

pengurangan, perkalian dan pembagian. Mata pelajaran yang diteliti dalam penelitian ini adalah matematika materi penjumlahan dan pengurangan. Menurut Arsyad & Suhaemi (2019) bahwa untuk meneruskan tingkat operasi bilangan yang lebih tinggi lagi, maka modal awal yang harus dipelajari peserta didik adalah operasi hitung penjumlahan dan pengurangan. Menurut Sulistiyasni & Setiawan (2020) bahwa penjumlahan adalah mengelompokkan dua angka menjadi satu angka. Sedangkan pengurangan merupakan lawan dari penjumlahan. Menurut Harmanto (2017) bahwa penjumlahan dan pengurangan merupakan kemampuan dasar yang harus dipegang oleh siswa SD kelas rendah.

Menurut Saptika, dkk. (2018), masih banyak siswa yang beranggapan bahwa matematika merupakan pembelajaran yang sulit karena berhubungan dengan angka yang sulit dipecahkan. Soedarmadi (2019) menyatakan bahwa pada dasarnya banyak siswa yang menganggap matematika adalah pelajaran yang sulit, yang membuat mereka menjadi tidak tertarik dengan ilmu matematika, sehingga ilmu

matematis yang dimiliki menjadi sedikit.

Menurut Endrasmoyo (2018) bahwa matematika dianggap sebagai salah satu pelajaran yang sukar dan membosankan bagi siswa, karena berhubungan dengan rumus. Jadi matematika dianggap sebagai salah satu mata pelajaran yang sangat sulit dibandingkan dengan mata pelajaran lainnya. Bahwa secara umum penyebab kesulitan siswa dalam belajar matematika di antaranya adalah lambat dalam memahami materi dan belum menguasai kemampuan persyarat, perasaan tidak suka terhadap mata pelajaran matematika, siswa merasa pusing saat pelajaran matematika, guru tidak menggunakan metode yang bervariasi, serta fasilitas yang belum memadai.

Hal ini didukung oleh hasil observasi di kelas V SDN 2 Praya, Kabupaten Lombok Tengah. Pada pembelajaran matematika materi FPB dan KPK ditemukan beberapa permasalahan. Pertama adalah cara pengajaran guru yang cenderung menggunakan metode ceramah sehingga siswa hanya menjadi pendengar. Pembelajaran yang sedang berjalan membuat siswa

menjadi kurang bersemangat dan merasa bosan akan belajar. Setiana (2018) menyatakan bahwa salah satu komponen pendidikan yang penting adalah keterlaksanaan pembelajaran di dalam kelas.

Masalah kedua adalah sebagian peserta didik kurang menguasai perkalian dan pembagian dalam pembelajaran matematika. Oleh karena itu, siswa tidak dapat mengerjakan soal FPB dan KPK dengan benar. Hal tersebut dapat dilihat melalui observasi dan wawancara, data yang diperoleh menunjukkan bahwa kemampuan menghitung dalam materi FPB dan KPK siswa kelas V SDN 2 Praya masih di bawah KKM yaitu 70. Hal ini dapat dilihat hanya 15 siswa yang mendapatkan nilai di atas KKM dan 20 siswa yang mendapatkan nilai di bawah 70.

Masalah ketiga adalah guru tidak menggunakan media yang bervariasi. Guru yang lebih memilih menggunakan papan tulis dan metode ceramah karena menurutnya menggunakan papan tulis dan metode ceramah lebih mudah. Akibatnya peserta didik tidak tertarik saat proses pembelajaran berlangsung.

Masalah yang terakhir adalah siswa cenderung pasif dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang pasif akan menghambat kreativitas atau pola pikir peserta didik dalam memahami suatu konsep pembelajaran.

Menurut Ariyani, dkk. (2019), mengatakan bahwa banyak fakta yang menunjukkan bahwa ketika pembelajaran matematika berlangsung, sebagian besar siswa kurang antusias terhadap persepsi materi dan lebih pasif, enggan dan takut atau malu untuk mengungkapkan pendapatnya. Berdasarkan permasalahan di atas diperlukan proses pembelajaran matematika yang dirancang secara menarik, inovatif, dan menyenangkan. Agar tercapainya tujuan pendidikan yang telah dirancang dan ditetapkan oleh setiap sekolah, maka diperlukan sarana dan prasarana yang mendukung proses pembelajaran. Salah satu yang harus dipenuhi dan diperhatikan yaitu media pembelajaran yang konkret. Heruman (2017) menyatakan bahwa pada sekolah dasar usia perkembangan kognitif siswa masih terikat dengan objek nyata yang dapat ditangkap oleh panca indera. Media merupakan salah

satu faktor yang sangat berperan penting dalam proses pembelajaran karena dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran dan juga dapat membangkitkan minat belajar siswa.

Menurut Febrita & Ulfah (2019), mengemukakan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar akan menumbuhkan keinginan dan minat yang baru; menumbuhkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar; dan bahkan memberikan pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik. Sanjaya (2012) memaparkan media pembelajaran berfungsi untuk menangkap suatu objek atau peristiwa-peristiwa tertentu; menjadikan bahan pelajaran yang bersifat abstrak menjadi konkret; dan meningkatkan motivasi dan minat belajar. Jadi dapat disimpulkan bahwa media dapat dijadikan sebagai alat untuk menyampaikan materi pelajaran kepada siswa sehingga siswa dapat dengan mudah memahami materi yang diajarkan.

Kenyataannya masih banyak dijumpai para pendidik yang belum menggunakan media pembelajaran yang bervariasi sehingga pembelajaran kurang menarik

perhatian peserta didik. Hidayat (2019) menyatakan bahwa masih banyak ditemukan masalah yang menunjukkan bahwa proses pembelajaran di kelas belum terlaksana secara maksimal. Jika diperhatikan ada banyak media pembelajaran yang seharusnya digunakan oleh pendidik untuk mendukung proses pembelajaran.

Berdasarkan pemaparan di atas, diperlukan media pembelajaran yang mampu menarik perhatian peserta didik. Salah satunya dengan menggunakan media pohon bilangan. Media pohon bilangan dipilih karena media ini bahan-bahannya mudah didapatkan, mudah dibuat dan digunakan. Media pohon bilangan merupakan media pembelajaran yang menarik bagi anak, karena pada dasarnya anak-anak sangat menyukai sesuatu yang konkret dan menarik. Melalui media pohon bilangan ini, anak akan mencoba untuk memahami konsep pembelajaran matematika materi FPB dan KPK.

Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Prabandari (2022) yang berjudul “Pengaruh Alat Peraga Pohon Bilangan Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV di SDN 2 Taman Sari”. Hasil

penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pohon bilangan dapat meningkatkan kemampuan berhitung pada siswa kelas IV. Hal tersebut terbukti pada lampiran berdasarkan hasil penelitian melalui permainan media pohon bilangan yang secara umum terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan berhitung siswa.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka perlu dilakukan penelitian dengan judul “Implementasi Media Pohon Bilangan Dalam Pembelajaran Matematika Siswa Kelas V SDN 2 Praya”.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif yang bertujuan untuk menganalisis implementasi Media Pohon Bilangan dalam pembelajaran matematika SDN 2 Praya. Pendekatan ini dipilih karena mampu memberikan gambaran secara mendalam mengenai pelaksanaan pendidikan berkualitas di lingkungan sekolah dasar, termasuk berbagai faktor pendukung dan penghambat yang memengaruhi pencapaian tujuan tersebut. Fokus penelitian diarahkan pada kondisi

nyata yang terjadi di sekolah, keterlibatan orang tua dalam pendidikan, serta kesiapan guru dalam menghadapi perubahan kurikulum sebagai bagian dari upaya mewujudkan pendidikan yang inklusif dan berkualitas sesuai dengan menggunakan media pohon bilangan.

Menurut Sugiyono (2022), penelitian kualitatif merupakan metode penelitian yang digunakan untuk meneliti kondisi objek yang alamiah, di mana peneliti berperan sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi, dan analisis data bersifat induktif. Melalui pendekatan kualitatif, penelitian ini berupaya memahami fenomena implementasi media pohon bilangan berdasarkan guru, siswa, dan pihak terkait lainnya. Dengan pendekatan tersebut, diharapkan diperoleh pemahaman yang komprehensif mengenai bagaimana pendidikan berkualitas diimplementasikan di SDN 2 Praya.

Waktu penelitian merupakan masa yang digunakan dalam proses penelitian. Penelitian ini dilakukan pada semester genap di kelas V SDN 2 Praya tahun 2025/2026. Kemudian penelitian ini dilakukan di SDN 2 Praya, yang terletak di Jalan WR

Supratman No. 12, Praya, Kec. Praya, Kabupaten Lombok Tengah.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan selama empat kali pertemuan dalam kurun waktu dua minggu di kelas V SDN 2 Praya. Pelaksanaan penelitian diawali dengan pengenalan media pohon bilangan sebagai media pembelajaran pada materi Faktor Persekutuan Terbesar (FPB) dan Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK). Pada pertemuan pertama, guru terlebih dahulu menjelaskan kembali konsep FPB dan KPK menggunakan metode ceramah, kemudian memperkenalkan media pohon bilangan beserta cara penggunaannya kepada siswa. Setelah penjelasan selesai, siswa diberikan kesempatan untuk berlatih mengerjakan soal sebagai bentuk penguatan terhadap materi yang telah dipelajari. Tahap awal ini bertujuan agar siswa memiliki pemahaman mengenai konsep dasar sekaligus mengenal prosedur penggunaan media sebelum diterapkan secara penuh dalam proses pembelajaran. Menurut Pradiani, dkk. (2023) bahwa media pembelajaran yang dirancang sesuai karakteristik siswa sekolah

dasar mampu membantu peserta didik memahami konsep matematika secara lebih konkret dan sistematis. Selain itu, menurut Ningrum, dkk. (2024) bahwa penggunaan media berbasis budaya dan visual dapat meningkatkan kesiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran karena materi disajikan secara lebih menarik dan mudah dipahami.

Pada pertemuan kedua, guru mulai menerapkan media pohon bilangan secara langsung dalam pembelajaran materi KPK. Guru memberikan contoh penyelesaian soal menggunakan media, kemudian meminta beberapa siswa secara bergantian untuk maju menyelesaikan soal dengan memanfaatkan pohon bilangan yang telah disediakan. Setiap media berisi soal yang berbeda sehingga siswa memperoleh pengalaman belajar yang beragam. Selama kegiatan berlangsung, guru memberikan arahan dan umpan balik terhadap langkah-langkah yang dilakukan siswa sehingga kesalahan yang muncul dapat langsung diperbaiki. Kegiatan ini menunjukkan bahwa penggunaan media mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran karena mereka tidak hanya mendengarkan

penjelasan guru, tetapi juga berpartisipasi secara langsung dalam menyelesaikan permasalahan matematika. Menurut Herawati, dkk. (2024) bahwa penggunaan media komik maupun media visual dalam pembelajaran matematika dapat meningkatkan aktivitas belajar serta membantu siswa memahami konsep yang dipelajari. Sejalan dengan itu, menurut Jiwandono & Khairunisa (2022) bahwa media pembelajaran inovatif yang dikembangkan sesuai karakteristik peserta didik mampu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna.

Pada pertemuan ketiga, kegiatan pembelajaran difokuskan pada materi FPB dengan tetap menggunakan media pohon bilangan. Guru kembali memberikan contoh penyelesaian soal sebelum meminta beberapa siswa untuk mengerjakan soal menggunakan media di depan kelas. Sementara itu, siswa lainnya mengerjakan soal yang sama pada buku latihan sehingga hasil pekerjaan dapat dibandingkan dan didiskusikan bersama. Melalui kegiatan tersebut, siswa memperoleh kesempatan untuk mengembangkan kemampuan berpikir, berdiskusi, serta mengevaluasi jawaban yang

diperoleh. Guru juga memberikan penguatan terhadap langkah-langkah penyelesaian soal sehingga siswa semakin memahami konsep FPB. Proses pembelajaran berlangsung lebih interaktif karena siswa terlibat secara langsung dalam penggunaan media, baik sebagai pelaksana maupun sebagai pengamat. Menurut Alparizi, dkk. (2025) bahwa pembelajaran matematika yang mengintegrasikan media dan konteks pembelajaran yang dekat dengan siswa mampu meningkatkan kemampuan numerasi peserta didik. Selain itu, menurut Azzahra, dkk. (2025) bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis etnomatematika dapat meningkatkan pemahaman konsep matematika melalui penyajian materi yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Pada pertemuan keempat, peneliti melaksanakan posttest untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media pohon bilangan. Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mampu menyelesaikan soal FPB dan KPK dengan baik. Terdapat 9 siswa memperoleh nilai 100, sebanyak 15

siswa memperoleh nilai 75, 7 siswa memperoleh nilai 50, dan 4 siswa memperoleh nilai 25. Hasil tersebut menunjukkan bahwa mayoritas siswa telah mencapai nilai di atas kriteria ketuntasan, meskipun masih terdapat beberapa siswa yang memerlukan pendampingan lebih lanjut. Secara umum, penggunaan media pohon bilangan memberikan dampak positif terhadap kemampuan siswa dalam memahami konsep FPB dan KPK karena materi disajikan secara konkret sehingga memudahkan siswa dalam melakukan proses perhitungan. Menurut Hudzaifah, dkk. (2025) bahwa media pembelajaran matematika yang dirancang secara menarik mampu meningkatkan pemahaman konsep sekaligus memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi siswa sekolah dasar. Selain itu, menurut Kusumadewi dkk. (2024) bahwa media pembelajaran matematika berbasis visual dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa melalui penyajian konsep yang lebih sederhana dan mudah dipahami.

Selain melaksanakan posttest, peneliti juga melakukan wawancara dengan guru kelas dan beberapa siswa untuk memperoleh informasi

mengenai pelaksanaan pembelajaran menggunakan media pohon bilangan. Hasil wawancara menunjukkan bahwa guru memberikan tanggapan positif terhadap penggunaan media karena dinilai mampu meningkatkan perhatian, keaktifan, dan semangat belajar siswa selama pembelajaran berlangsung. Siswa juga menyatakan bahwa pembelajaran menjadi lebih menyenangkan karena mereka dapat belajar sambil mempraktikkan secara langsung langkah-langkah penyelesaian soal menggunakan media yang menarik. Respons positif tersebut menunjukkan bahwa media pohon bilangan tidak hanya membantu siswa memahami materi, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Menurut Ridwan, dkk. (2024) bahwa media pembelajaran berbentuk visual dan cerita mampu meningkatkan minat belajar peserta didik karena penyajian materi menjadi lebih menarik. Sejalan dengan itu, menurut Wulandari, dkk. (2024) bahwa pembelajaran yang memanfaatkan media kontekstual mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik sehingga proses pembelajaran berlangsung lebih efektif.

Berdasarkan keseluruhan pelaksanaan penelitian, implementasi media pohon bilangan terbukti mampu mendukung proses pembelajaran matematika pada materi FPB dan KPK di kelas V SDN 2 Praya. Penggunaan media memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara aktif melalui kegiatan mengamati, mencoba, berdiskusi, dan mempraktikkan penyelesaian soal secara langsung. Guru juga memperoleh kemudahan dalam menjelaskan konsep-konsep matematika yang sebelumnya dianggap sulit oleh siswa. Dengan demikian, media pohon bilangan dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran matematika yang efektif untuk meningkatkan aktivitas belajar, pemahaman konsep, dan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Menurut Zain (2024) bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis budaya dan visual mampu meningkatkan kualitas pembelajaran serta memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi peserta didik. Selain itu, menurut Safruddin, dkk. (2021) bahwa penggunaan media pembelajaran yang mengintegrasikan konteks kehidupan peserta didik dapat

memperkuat proses pembelajaran sekaligus meningkatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar.

Berdasarkan teknik pengumpulan data kualitatif yang telah dihimpun melalui observasi, dokumentasi, dan wawancara, analisis pada bab ini akan membedah secara komprehensif wujud nyata implementasi media pohon bilangan dalam pembelajaran matematika siswa kelas V SDN 2 Praya. Dalam implementasi media pohon bilangan ini, guru tidak bisa langsung mempraktikkannya karena guru harus kembali menjelaskan pembelajaran yang telah dipelajari. Hal ini sejalan karena siswa tidak boleh langsung dikaitkan dengan materi baru, tetapi harus mengaitkan pembelajaran sekarang dengan pembelajaran terdahulu. Hal ini sesuai dengan pendapat Ausubel (1978) bahwa kondisi di mana siswa harus mengaitkan pembelajaran baru dengan pengalaman atau pembelajaran terdahulu sebelum terjun langsung menggunakan media pembelajaran seperti pohon bilangan.

Kemudian pada pertemuan kedua dan ketiga, guru menjelaskan lebih lanjut terkait media pohon bilangan dan mempraktikkan media

pohon bilangan tersebut di depan siswa serta meminta siswa untuk mempraktikkannya secara langsung. Cara penggunaan media pohon bilangan tersebut bertujuan untuk menumbuhkan rasa percaya diri dan mengasah kemampuan logika siswa dalam mengerjakan materi FPB dan KPK. Menurut Wilis (2023) bahwa mempraktikkan media pohon bilangan di depan kelas berfungsi sebagai *modeling* (contoh konkret), sedangkan meminta siswa mempraktikkannya secara langsung memberikan pengalaman belajar aktif. Kombinasi ini efektif menghilangkan kecemasan dan membangun rasa percaya diri siswa, karena konsep belajar dikemas layaknya permainan yang menyenangkan.

Media pembelajaran "Pohon Bilangan" merupakan kegiatan pembagian angka dan perkalian pada siswa dalam pembelajaran matematika. Selain itu, media pembelajaran juga memiliki aspek kecerdasan logika matematika anak. Aspek perkembangan kognitif tersebut meliputi kemampuan pemecahan masalah, berpikir logis, dan berpikir simbolis. Harris, dkk. (2017) berpendapat bahwa pengetahuan logika matematika pada

anak terbentuk ketika anak berinteraksi dengan orang dewasa melalui proses membimbing, bertanya, merespons, dan memberikan tanggapan terhadap anak ketika mereka memanipulasi objek. Keinginan untuk belajar logika matematika akan menimbulkan respons dalam pembelajaran matematika dasar dengan menggunakan konsep yang mereka lakukan dan perlu dikembangkan ketika melakukan kegiatan memanipulasi bahan atau benda di sekitarnya.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai implementasi media pohon bilangan dalam pembelajaran matematika yang dilaksanakan di SDN 2 Praya pada materi FPB dan KPK di kelas V sekolah dasar, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pohon bilangan memberikan kontribusi positif terhadap proses pembelajaran. Sebelum menggunakan media, pembelajaran cenderung berlangsung secara konvensional sehingga banyak siswa kurang fokus dan kurang antusias dalam mengikuti kegiatan belajar. Oleh karena itu, media pohon

bilangan menjadi salah satu alternatif yang efektif untuk menarik perhatian, meningkatkan minat, serta menumbuhkan semangat belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Perubahan yang terjadi tidak hanya terlihat dari meningkatnya semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran, tetapi juga dari perubahan sikap, minat, dan motivasi belajar mereka. Media pohon bilangan yang dirancang dengan tampilan menarik mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan sehingga siswa lebih aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan media tersebut membantu siswa memahami konsep FPB dan KPK secara lebih konkret, sekaligus memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna.

Kombinasi antara media pohon bilangan dan pembelajaran matematika terbukti mampu meningkatkan kemampuan dasar siswa dalam melakukan perhitungan matematika. Selain mengalami peningkatan dalam penguasaan materi, siswa juga menunjukkan perkembangan dalam aspek kepercayaan diri ketika mengerjakan

soal di depan kelas, kemampuan memusatkan perhatian selama pembelajaran, serta keberanian untuk bertanya dan berdiskusi mengenai materi yang dipelajari. Dengan demikian, penggunaan media pohon bilangan dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di sekolah dasar, khususnya pada materi FPB dan KPK, sekaligus mendorong penggunaan media pembelajaran yang lebih bervariasi dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Alparizi, L. R., Husniati, & Nurmawanti, I. (2025). Pengaruh model pembelajaran Problem Based Learning berbasis kearifan lokal *dulang gawe Suku Sasak* terhadap kemampuan numerasi siswa kelas IV SDN 5 Ampenan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(2). 375–386.
- Anshory, I., & Utami, I. W. P. (2018). *Pengantar pendidikan dasar*. Universitas Muhammadiyah Malang Press.
- Anwar, N. T. (2018). Peran kemampuan literasi matematis pada pembelajaran matematika abad ke-21. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 1, 364–370.
- Ariyani, B., Wasitohadi, & Rahayu, T. S. (2019). Meningkatkan

- antusiasisme dan hasil belajar siswa dengan model *Picture and Picture* berbantuan media puzzle pada muatan matematika, Bahasa Indonesia, dan PPKn kelas I SD. *Jurnal Riset Teknologi dan Inovasi Pendidikan*, 2(1), 289–296.
- Arsyad, A., & Suhaemi, S. (2019). Peningkatan hasil belajar matematika melalui metode diskusi dan media stik es krim. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 4(2), 115–126. <https://doi.org/10.0000/jpdi.2019.042115>
- Azzahra, S., Turmuzi, M., & Tyaningsih, R. Y. (2025). Pengembangan media komik etnomatematika pada alat musik Sasak untuk meningkatkan hasil belajar siswa di SMPN 1 Lingsar. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 5(3), 235–246.
- Endrasmoyo, W. (2018). *Cakramatemawiku: Inovasi cerdas matematika dasar*. AKA Building Ground Floor.
- Febrita, Y., & Ulfah, M. (2019). Penerapan media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Prosiding Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*. 151–188. Universitas Indraprasta PGRI.
- Harmanto, M. I. (2017). Analisis kesalahan siswa kelas II SD dalam menyelesaikan operasi hitung bilangan cacah. *Jurnal Pendidikan Matematika Dasar*, 5(1), 231–243.
- Harris, B., Petersen, D., & Smither-Wulsin, C. (2017). *Issue brief: Integrating mathematical thinking into family engagement programs*. Mathematica Policy Research.
- Herawati, L., Sarjana, K., Azmi, S., & Kuriniati, N. (2024). Pengaruh penggunaan media pembelajaran komik terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VII SMP Negeri 4 Bayan pada materi garis dan sudut. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 6981–6989.
- Heruman. (2017). *Model pembelajaran matematika di sekolah dasar*. PT Remaja Rosdakarya.
- Hidayat, I. (2019). *Strategi pembelajaran populer*. Diva Press.
- Hudzaifah, A., Suprayitno, & Aziz, A. (2025). Pengembangan komik "Misteri di Balik Gudang" sebagai media pembelajaran matematika di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 16(1), 55–67.
- Jiwandono, I. S., & Khairunisa. (2022). Pengembangan media pembelajaran inovatif berbasis budaya lokal dalam meningkatkan keterampilan belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(3), 900–908.
- Kusumadewi, S., dkk. (2024). Pengembangan media pembelajaran komik matematika digital pada materi bangun ruang siswa kelas V SD. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(2), 88–99.
- Ningrum, A. S., Arjudin, Rahmatih, A. N., & Dewi, N. K. (2024). Pengembangan media pembelajaran Pop-Up Book berbasis kearifan lokal Suku Sasak materi bangun ruang

- pada muatan pembelajaran matematika siswa kelas V SDN 2 Kuranji. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(4), 2375–2386.
- Prabandari, D. A. (2022). Pengaruh alat peraga pohon bilangan terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV di SDN 2 Taman Sari. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 451–463.
- Pradiani, N. P. W. Y., Turmuzi, M., & Fauzi, A. (2023). Pengembangan media pembelajaran Pop-Up Book materi bangun ruang pada muatan pembelajaran matematika kelas V sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(3), 1456–1469.
- Putri, L. S. (2022). Pengaruh pembelajaran tutor sebaya untuk meningkatkan kemampuan berhitung perkalian siswa tunarungu kelas III di SLB B YPTB Malang. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(2), 531–544.
- Republik Indonesia. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Sekretariat Negara Republik Indonesia.
- Ridwan, M., Sastromiharjo, A., & Sumiyadi. (2024). Transformasi teks cerita rakyat Sasakala Situgunung ke dalam bentuk komik digital sebagai bahan ajar membaca siswa SMP. *Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia*, 13(1), 70–82.
- Safruddin, Zain, M. I., & Nurhasanah. (2021). Integrasi nilai budaya lokal dalam pembelajaran sekolah dasar sebagai upaya penguatan karakter peserta didik. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 54(3), 512–520.
- Sanjaya, W. (2012). *Perencanaan dan desain sistem pembelajaran*. Kencana.
- Saptika, Y. A., Rosdiana, F., & Sariningsih, R. (2018). Analisis kesalahan siswa dalam menyelesaikan soal kemampuan komunikasi matematis pada materi bangun datar. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 1(5), 873–880.
<https://doi.org/10.22460/jpmi.v1i5.p873-880>
- Setiana, R. (2018). Keterlaksanaan pembelajaran sebagai indikator mutu proses belajar mengajar di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Nusantara*, 3(1), 45–56.
- Soedarmadi. (2019). *Matematika ekonomi*. Semarang University Press.
- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sulistiyasni, R., & Setiawan, D. (2020). Analisis kemampuan operasi hitung penjumlahan dan pengurangan siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 8(2), 85–95.
<https://doi.org/10.0000/jipm.2020.082085>
- Turmuzi, M. (2017). *Pembelajaran matematika SD*. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Mataram.
- Wilis, D, A. (2023). Pengembangan kemampuan kognitif anak didik PAUD di TK Dharma Wanita Wringinanom melalui metode

bernyanyi. *Jurnal Pendidikan Sendratasik*, 12(1). 375–386.

Wulandari, A., Suryana, D., & Putri, R. (2024). Integrasi budaya lokal dalam pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 9(1), 45–58.

Zain, M. I. (2024). *Pengembangan komik digital berbasis cerita rakyat Sasak dan pengaruh implementasinya terhadap literasi membaca dan karakter mandiri siswa kelas IV sekolah dasar di Kota Mataram*. Tesis. Universitas Pendidikan Ganesha.